LES LABYRINTHES

Voici longtemps que je voulais vous partager des labyrinthes que j'ai réalisés quand j'étais en école primaire puis au collège.

J'ai créé des jeux depuis ma tendre enfance et j'avais vraiment envie de vous le faire découvrir. Ces labyrinthes peuvent être intéressants pour les enfants et les plus avancés peuvent même présenter quelque challenge comme un adulte. Je vous les présente aussi pour vous montrer comment un enfant peut faire ses premières armes en *game design* et développer un *lore* cohérent. J'ai grandi avec peu d'écran, néanmoins ces labyrinthes sont très inspirés par les jeux vidéo de l'époque (les années 90, donc).

Les règles :

Vous ne pouvez pas revenir sur vos pas, sauf si une boucle dans le labyrinthe le permet. Si vous croisez un monstre, vous devez l'éliminer avec une arme.
L'arme de base est une épée (parfois représentée par une double épée, mais cela a la même valeur qu'une épée simple). Une épée ne permet que d'éliminer un seul monstre (oui, ce sont des épées à usage unique).
Il y a certaines armes qui valent plusieurs épées : l'arc en vaut deux (et non, il ne permet pas d'attaquer à distance) et le cadeau en vaut trois.

Si après avoir fait une boucle, vous revenez dans le même couloir, vous pouvez à nouveau récupérer les armes. Mais les monstres ont réapparu, donc il faut à nouveau les éliminer.

Si vous arrivez devant un monstre alors que vous n'avez plus d'arme, c'est *game over*.

Certains monstres (ceux de grande taille, ceux sur monture ou sur véhicule) doivent être éliminés avec deux armes.

Les chars d'assaut sont des monstres qu'il ne faut éliminer que lorsque leur canon est pointé sur nous. Si on arrive dans leur dos, on peut les passer sans avoir besoin de les éliminer.

Certaines créatures rencontrées ont un aspect sympathique ou inoffensif, mais sont tout de même à considérer comme des monstres. Il n'y a pas de créature neutre ou gentille.

Dans certains labyrinthes, il y a des plateformes à sauter. Vous pouvez généralement sauter sur la plateforme la plus proche en haut, en bas, ou sur les côtés. Si vous récupérez des bottes à ressort, vous pouvez sauter aussi loin et haut que vous voulez.

Dans certains labyrinthes, les couloirs montants et descendants sont équipés d'échelles de fer (qui sont dessinées un peu comme des petites agrafes). Ceci signifie que dans ces labyrinthes, vous ne pouvez pas grimper ou descendre un couloir où l'échelle est montante, à moins de récupérer un grappin. Si vous n'avez pas de grappin et que le couloir sans échelle est votre seule issue, c'est *game over*.

Certains passages sont obstrués par des portes grillagées surmontées d'une serrure ou d'une lettre. Il faut trouver la clé portant la lettre correspondante pour ouvrir le passage. En théorie, si vous arrivez devant une porte fermée sans clé et sans bifurcation, c'est *game over*.

Certains passages sont marqués d'un chiffre romain. Ce sont des téléports : il faut se rendre au chiffre romain identique placé ailleurs dans le labyrinthe.

Il faut récupérer les palmes pour franchir les passages inondés.

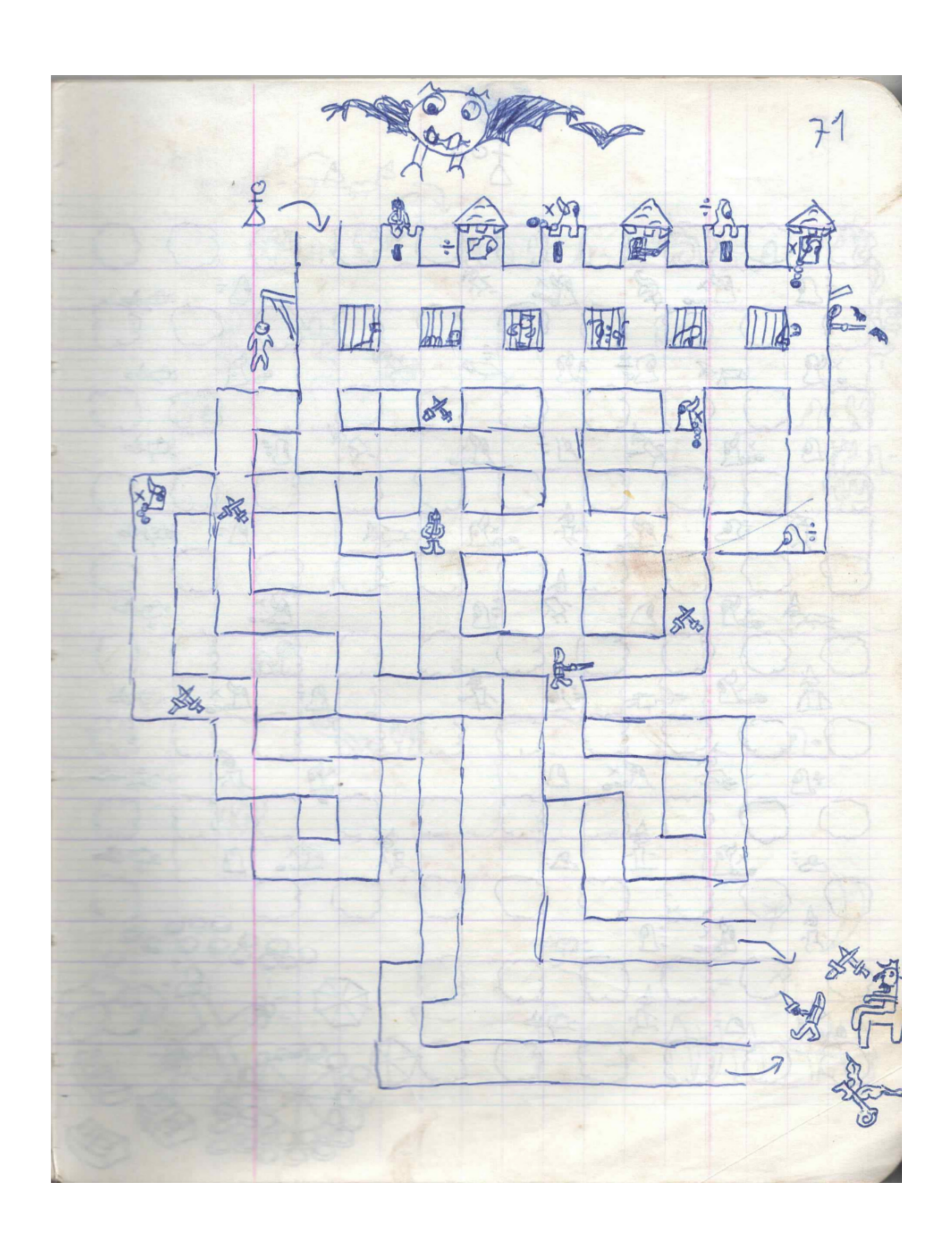
J'ai omis certains labyrinthes quand leur fonctionnement était contre-intuitif ou qu'ils étaient trop faciles.

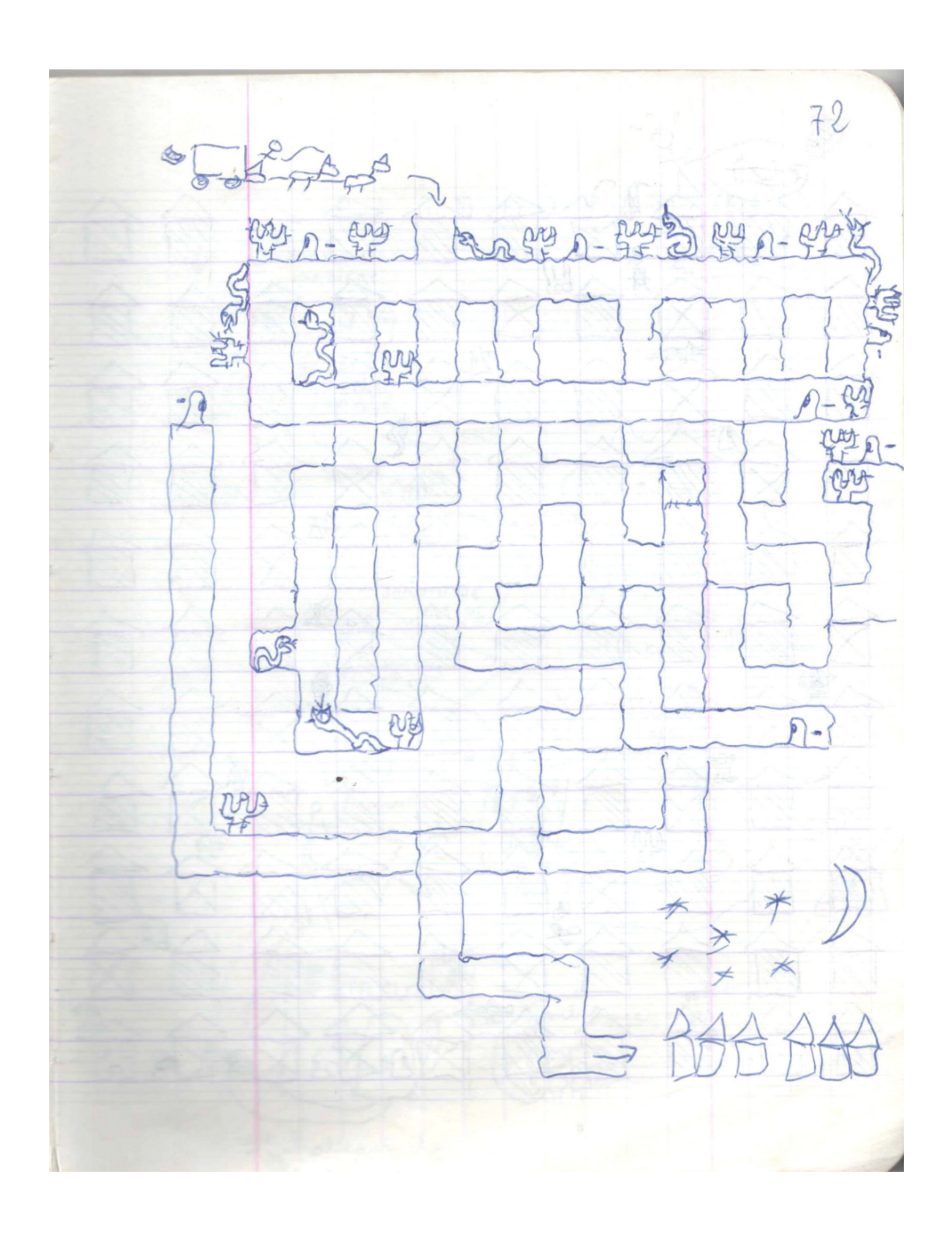
J'ai cependant conservé certains labyrinthes inachevés, pour leur intérêt graphique.

Certains de mes labyrinthe reflètent les univers imaginaires de mon enfance (les "journaux", les "spilburks"), donc vous n'allez pas saisir les références, mais cela fait partie de l'expérience.

Tous ces labyrinthes sont dans le domaine public :)

Thomas MUNIER







CE JEU CONTIENT:

14 héros :
4 tours fermées :
3 tours ouvertes :
8 tours avec toit :
6 tours sans toit :
2 oubliettes :
4 escaliers :
84 maisons hantées :
54 maisons non hantées :
1 maison du héros :
7 sorcières :

20 têtes de mort :
16 serpents :
3 crocodiles :
13 prisonniers :
25 fantômes :
23 ku-klux-klan :
16 taupes =
31 spectres :
4 squelettes :
19 sinistres cuirassés :

3 momies :

33 mains :

14 cactus :

28 monstres :

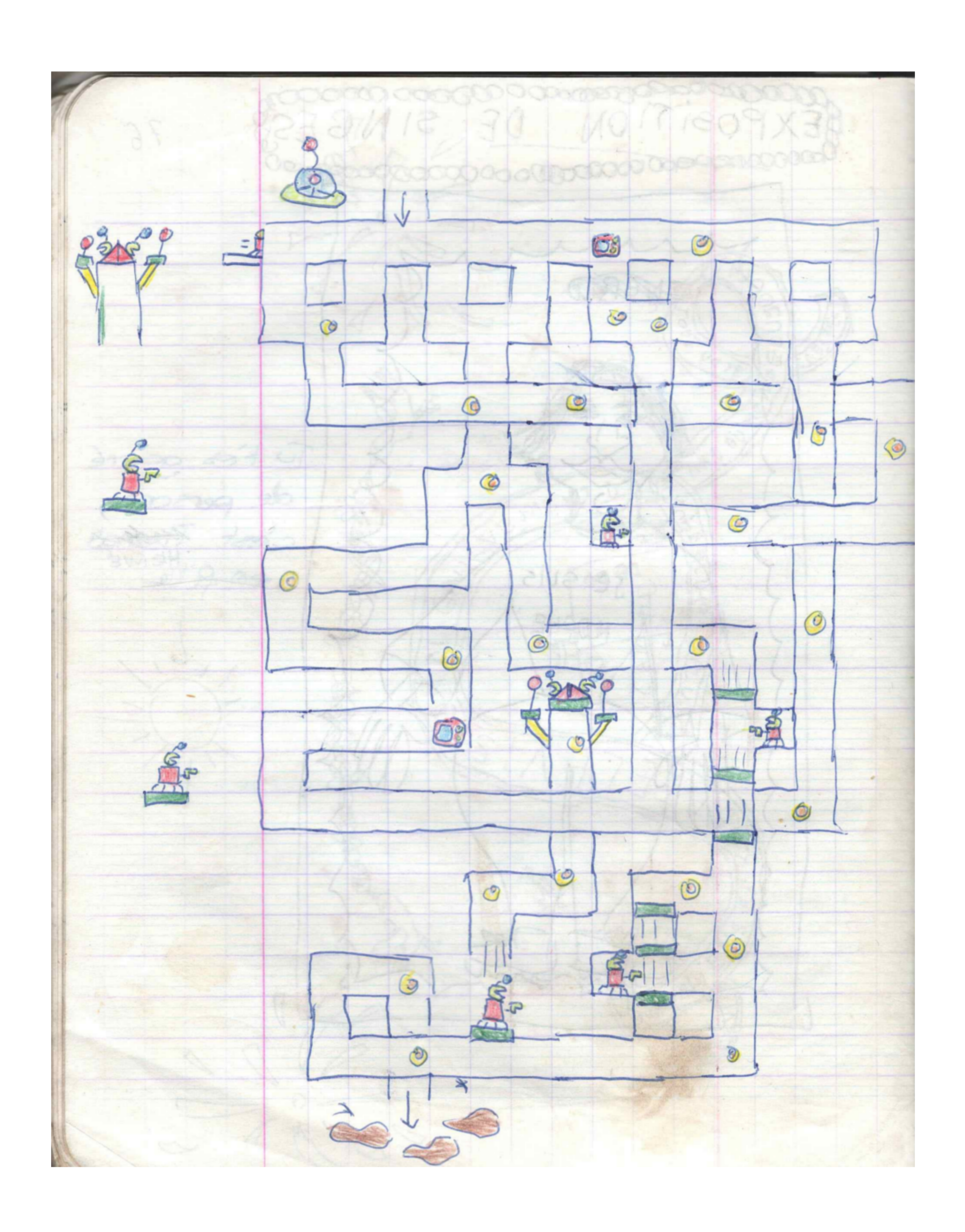
100 arbres :

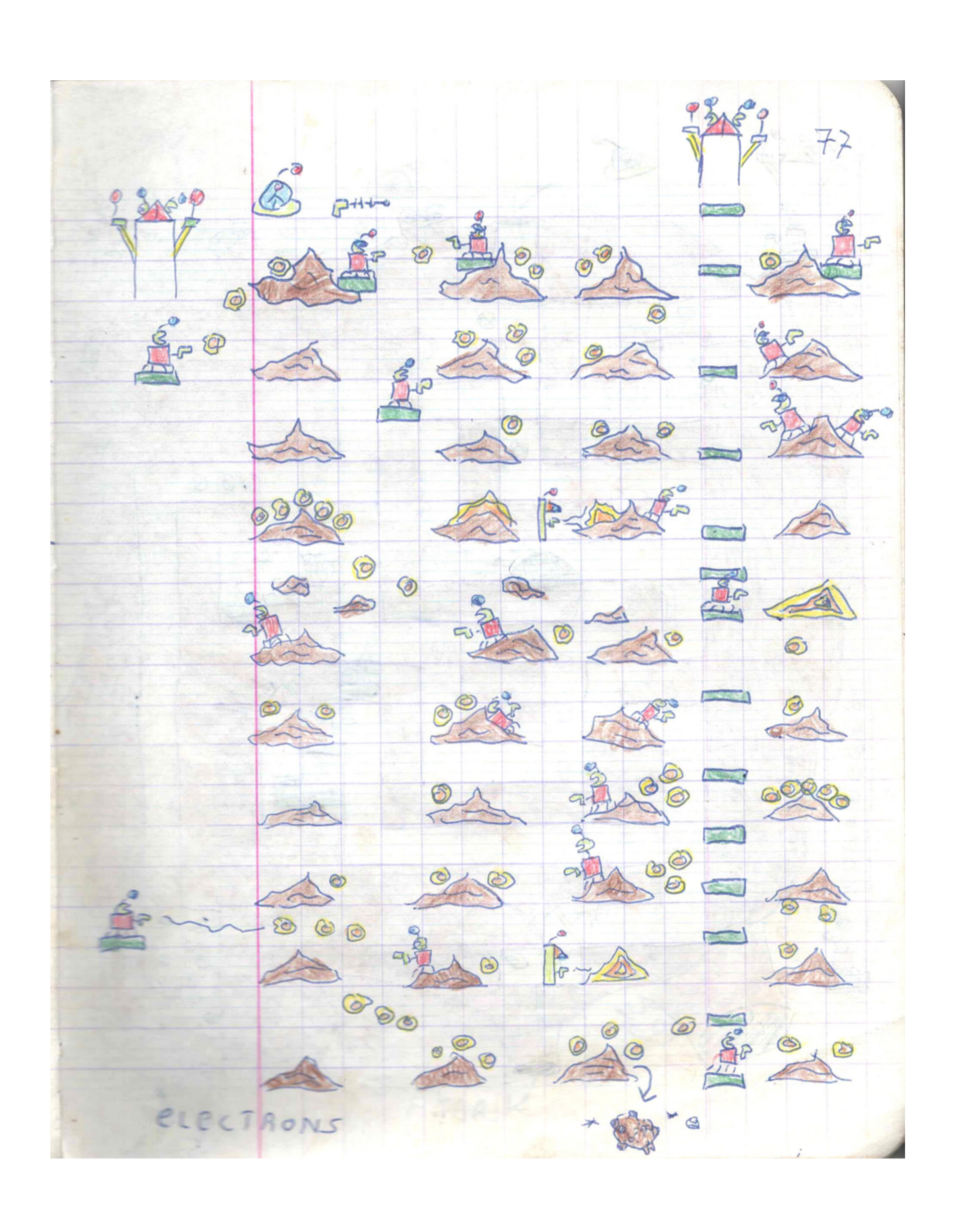
9 chauves-souris :

2 clés volantes :

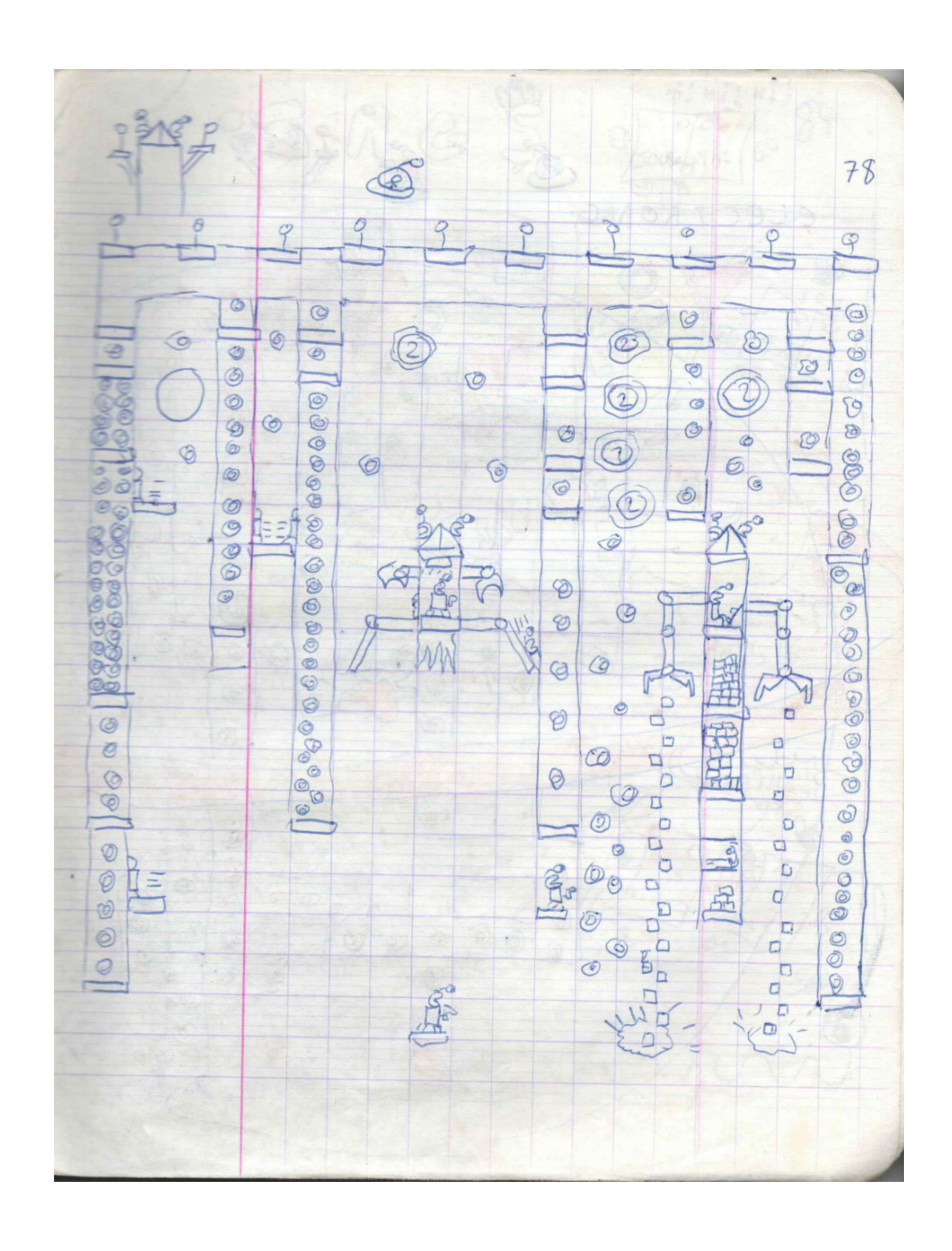
3 clés normales :

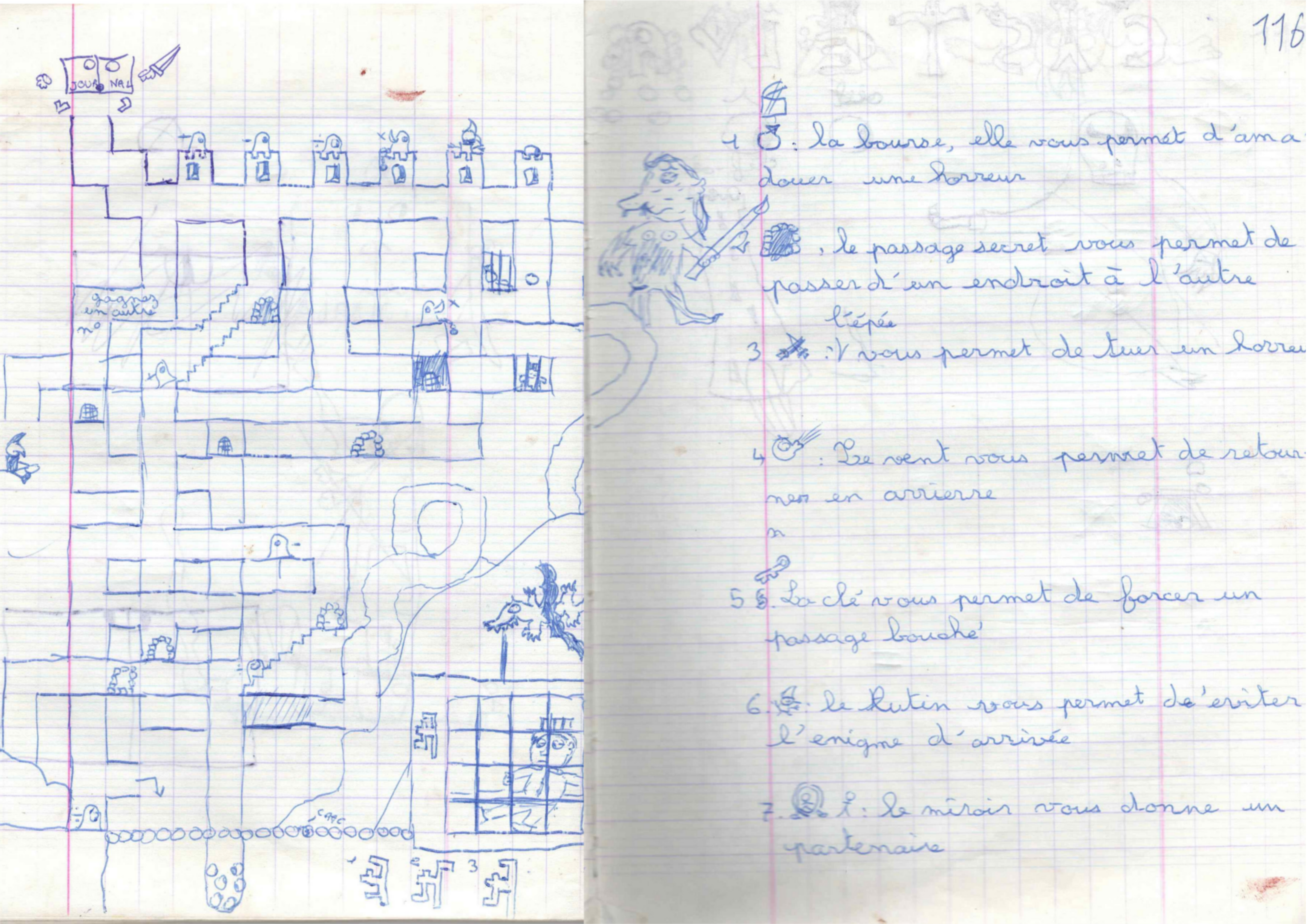
1 monstre gluant :




ELECTRONS


LABY 1





1 : la bourse, elle vous permet d'ama-
douer une horreur

2 , le passage secret vous permet de
passer d'un endroit à l'autre

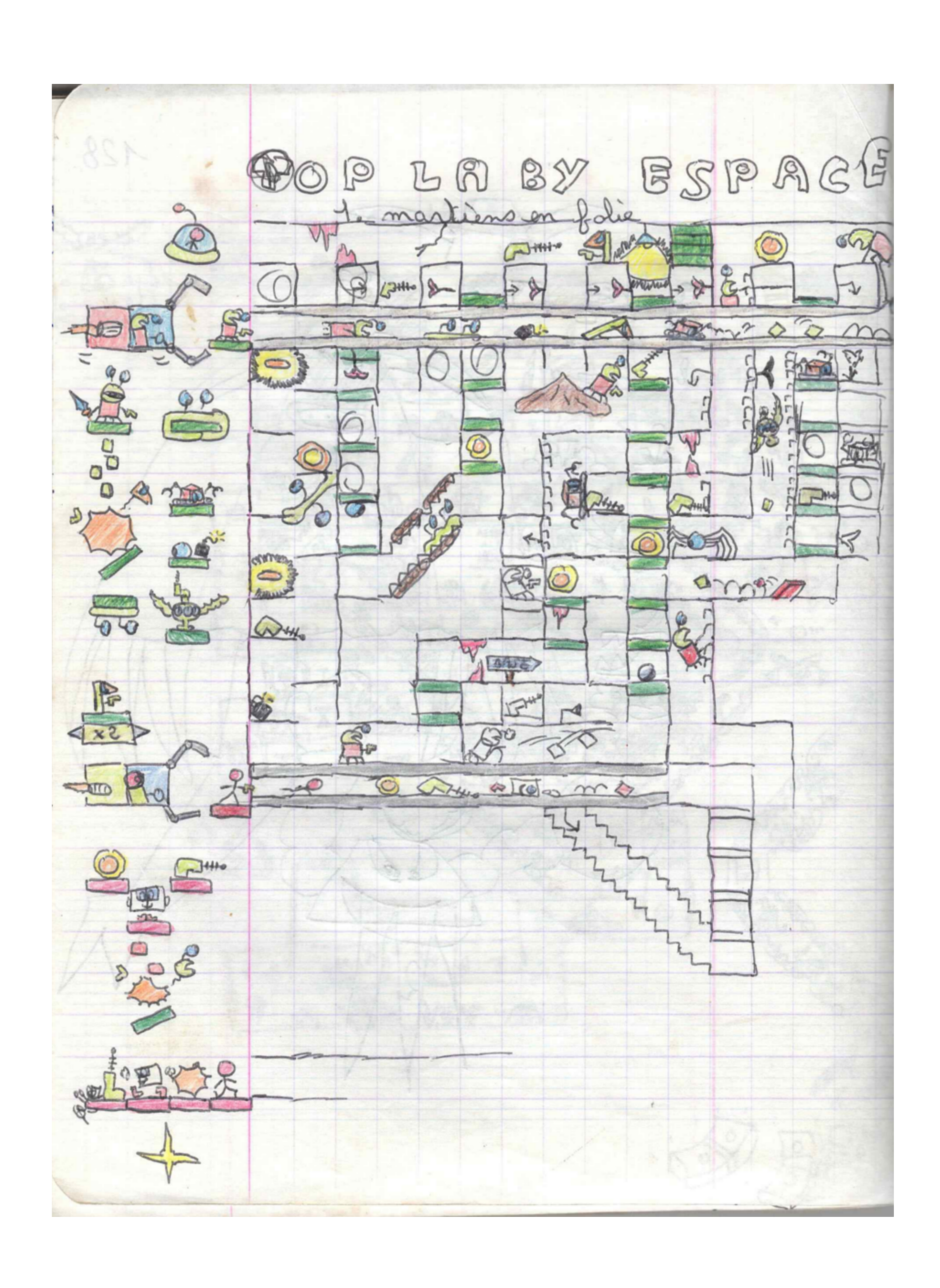
l'épée
3 : vous permet de tuer un horreu

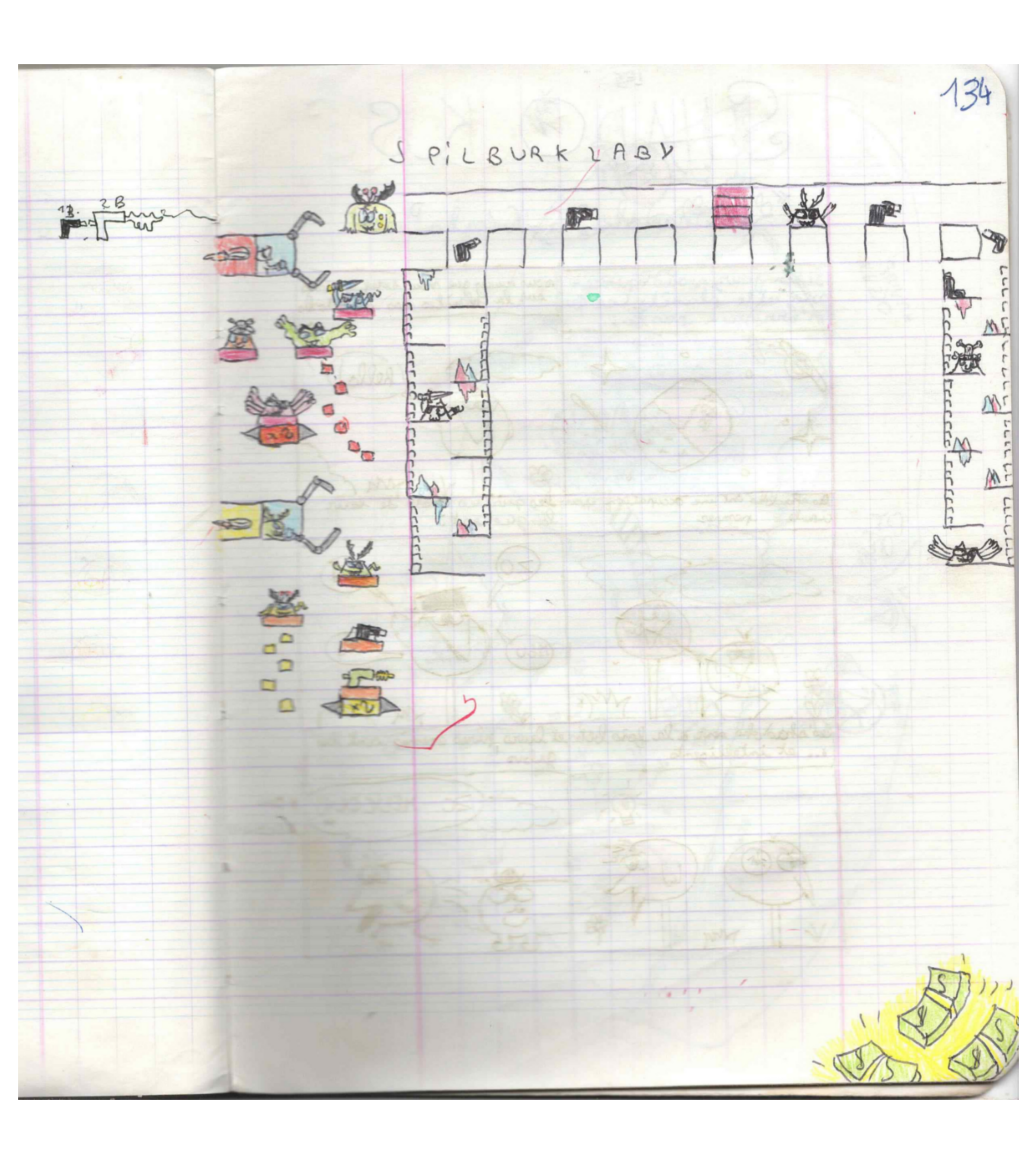
4 : Le vent vous permet de retour-
ner en arrierre

5 La clé vous permet de forcer un
passage bouché

6 : le lutin vous permet de éviter
l'enigme d'arrivée

7 : le miroir vous donne un
partenaire


OP LA BY ESPACE
1. martiens en folie
x5

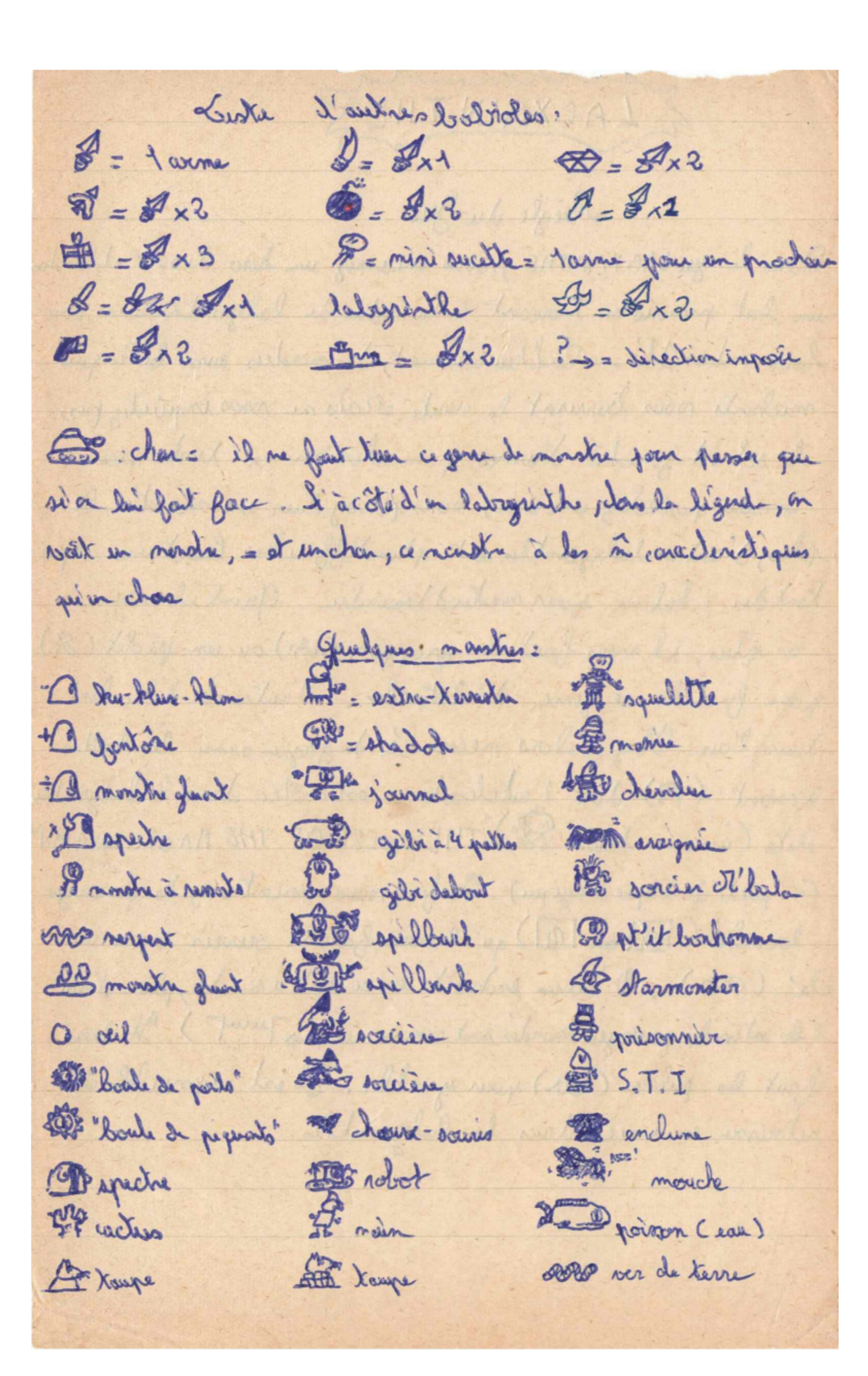


S PILBURK LABY
1B. 2B



Règle du Jeu

Dans le jeu LABYRINTHE, vous incarnez un héro devant atteindre un but précieux se trouvant à la sortie de labyrinthes aux couloirs entremêlés. Malheureusement, des monstres aussi bêtes que méchants vous barreront la route. Mais ne vous inquiétez pas, le sol est jonché d'armes pour éliminer ces tristes sires.
Si vous possédez une arme, vous pouvez tuer un monstre. De plus, d'autres labyrinthes sont plus difficiles: certains comportent des échelons pour monter et descendre. Quand il n'y en a plus, il vous faut un grappin ( ) ou un piolet ( ) pour franchir ce genre d'obstacles. D'autres se déroulent dans l'air. Il y a alors nécessité de gagner aussi les bottes à ressort ( ) dont l'utilisation est notée dans le labyrinthe élite (avec ce héros:) "THE QUEST OF THE MAGIC WEAPON" (la quête de l'épée magique). Enfin, vous rencontrerez des passages bouchés (ou) qu'il vous faudra ouvrir avec une clé ( ). D'autres endroits encore sont inondés, plein d'eau (les entrées des passages inondés sont comme ceci →). Il vous faut les palmes ( ) pour y aller. Il est impossible de retourner en arrière dans les labyrinthes.



Liste d'autres babioles :

= 1 arme — = x1 — = x2

= x2 — = x2 — = x1

= x3 — = mini sucette = 1 arme pour un prochain labyrinthe — = x2

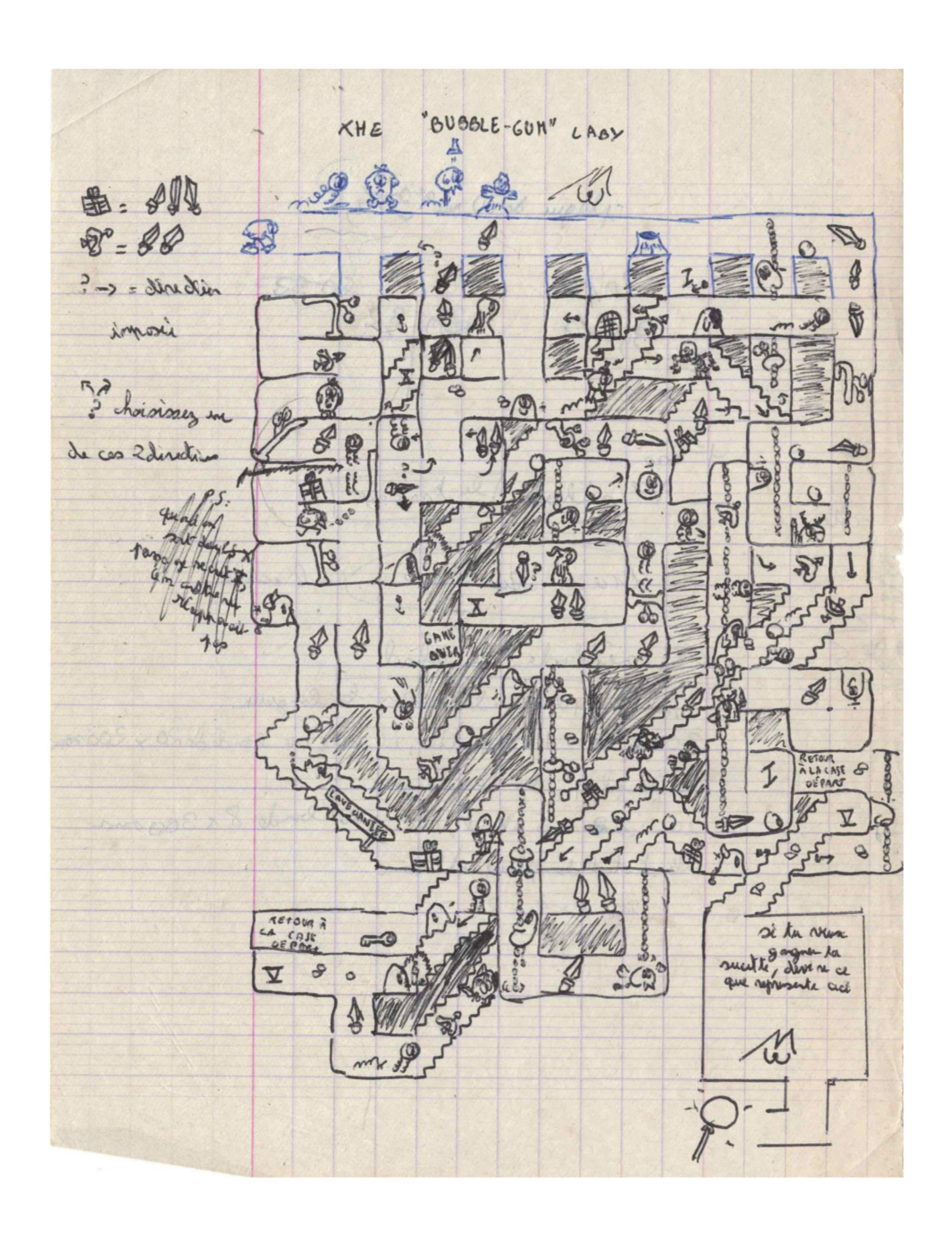
= x1 — = x2

= x2 — = x2 — ?→ = direction imposée

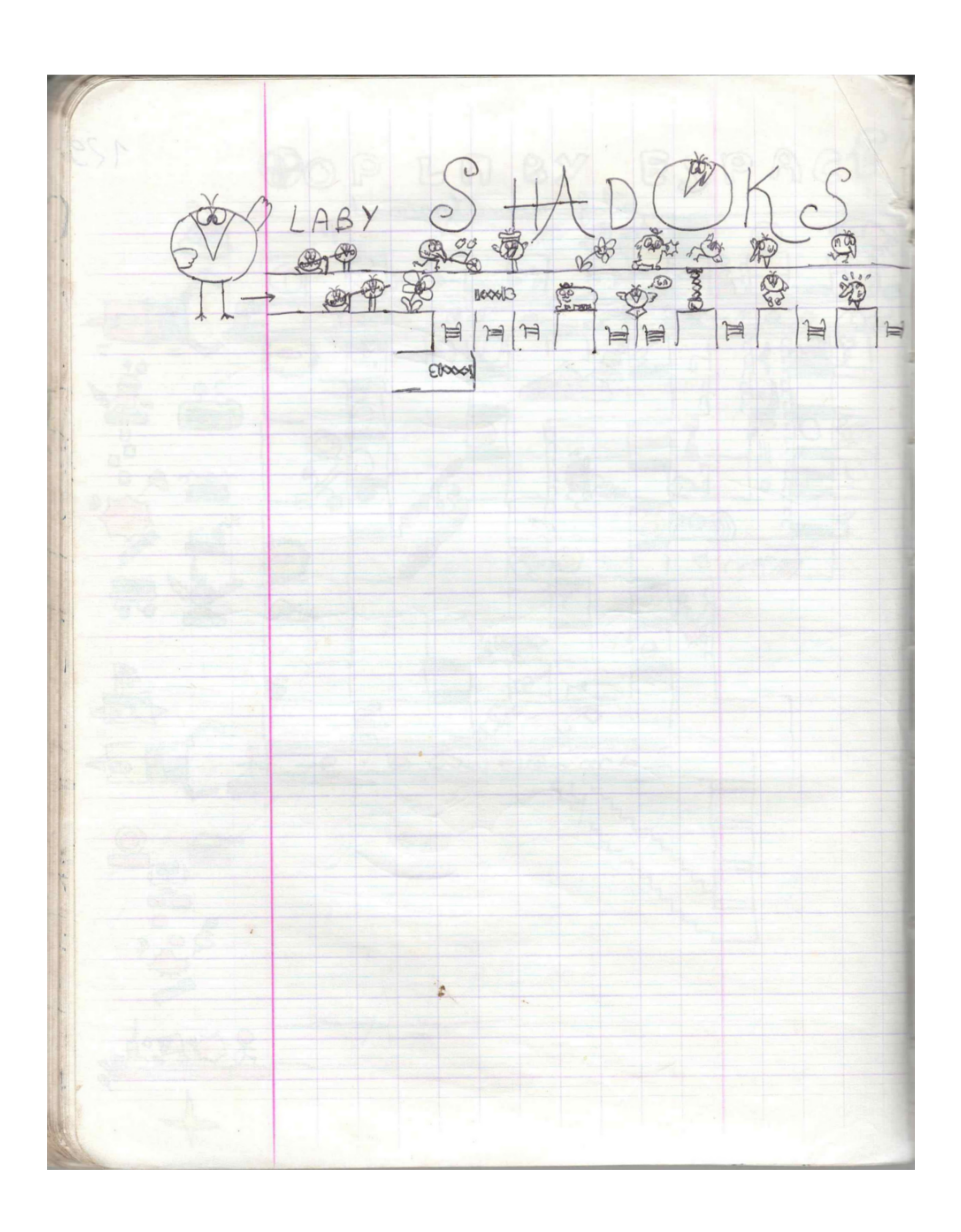
: char : il ne faut tuer ce genre de monstre pour passer que si on lui fait face. Si à côté d'un labyrinthe, dans la légende, on voit un monstre, = et un char, ce monstre a les m̂ caractéristiques qu'un char.

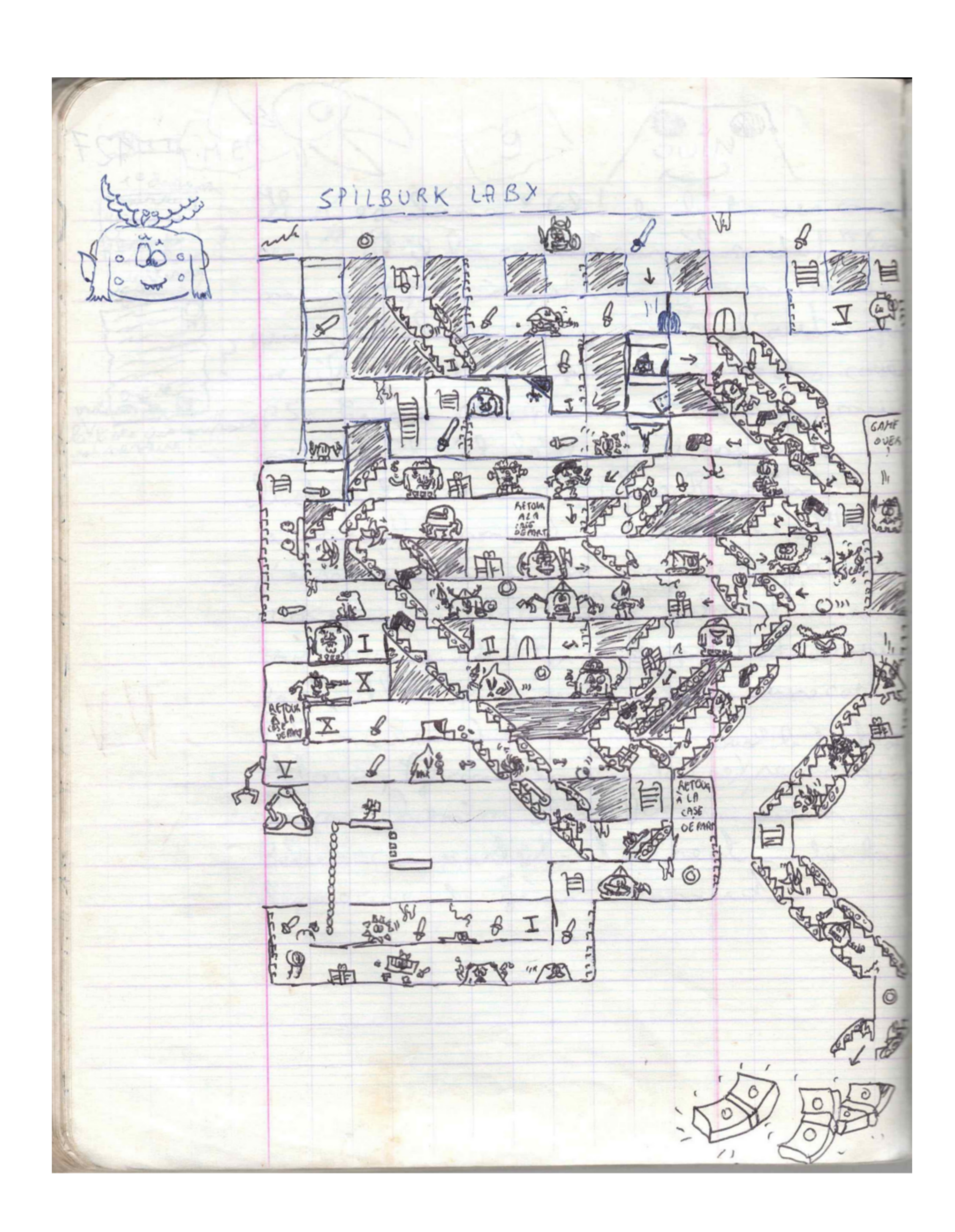
Quelques monstres :

Ku-Klux-Klan	= extra-terrestre	squelette
fantôme	= shadok	momie
monstre gluant	journal	chevalier
spectre	gibi à 4 pattes	araignée
monstre à ressorts	gibi debout	sorcier d'bala
serpent	spillbark	pt'it bonhomme
monstre gluant	spillbark	starmonster
oeil	sorcière	prisonnier
"boule de poils"	sorcière	S.T.I
"boule de piquants"	chauve-souris	enclume
spectre	robot	bzz! mouche
cactus	nain	poisson (eau)
taupe	taupe	ver de terre

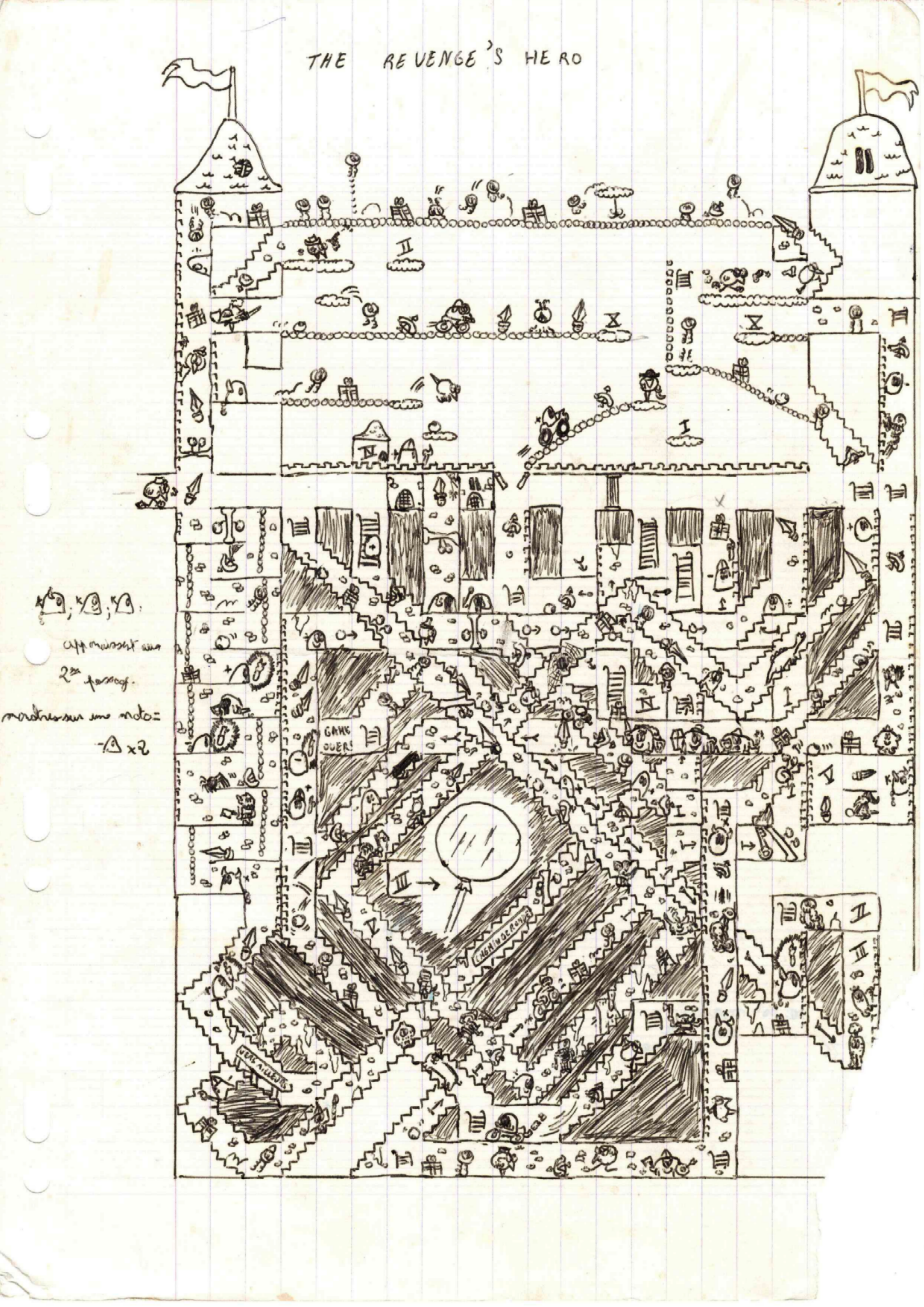


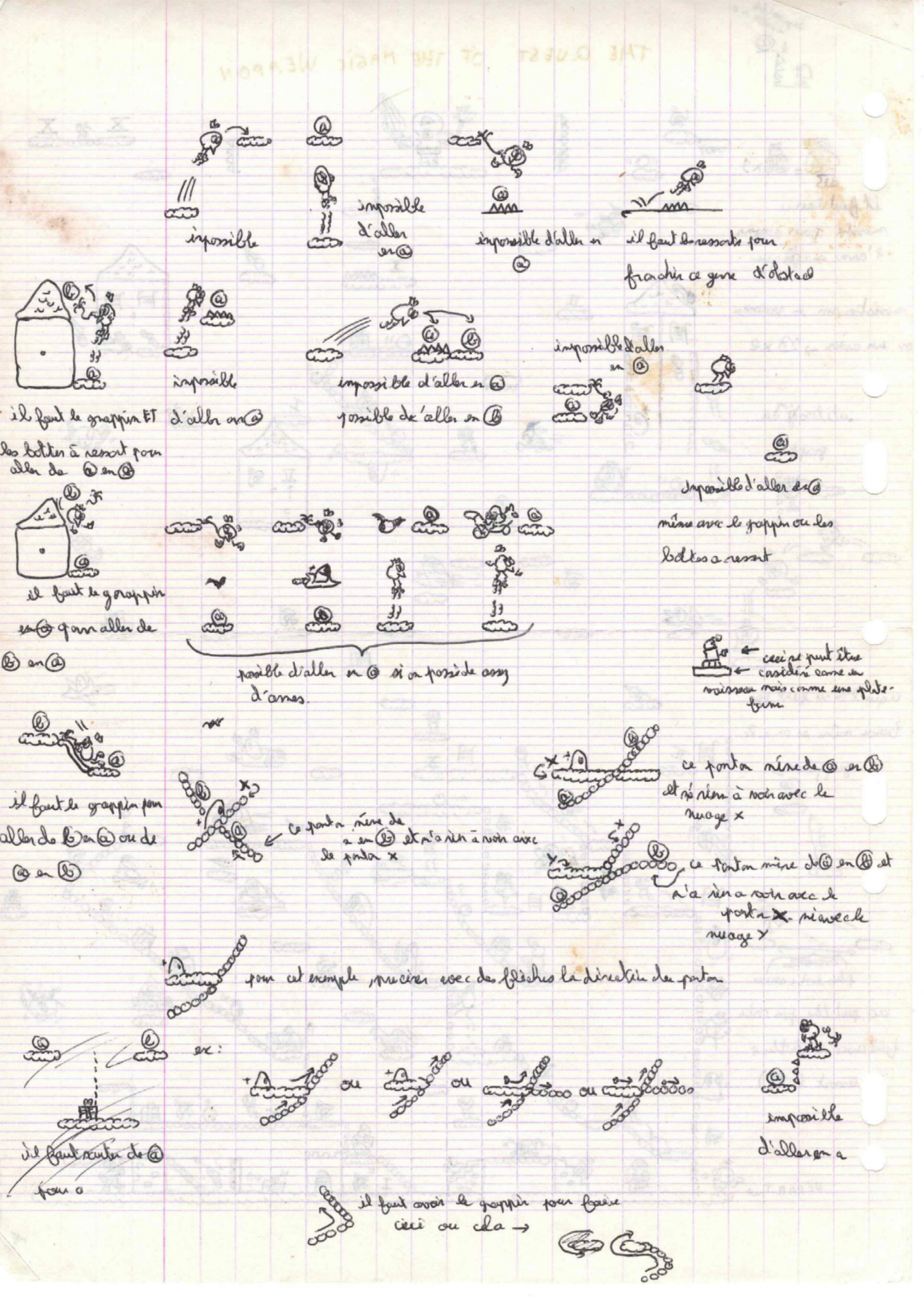
XHE "BUBBLE-GUM" LABY
=
? → = direction imposée
? choisissez une de ces 2 directions
GAME OVER
RETOUR À LA CASE DÉPART
RETOUR À LA CASE DÉPART
si tu veux gagner la sucette, devine ce que représente ceci


LABY SHADOKS

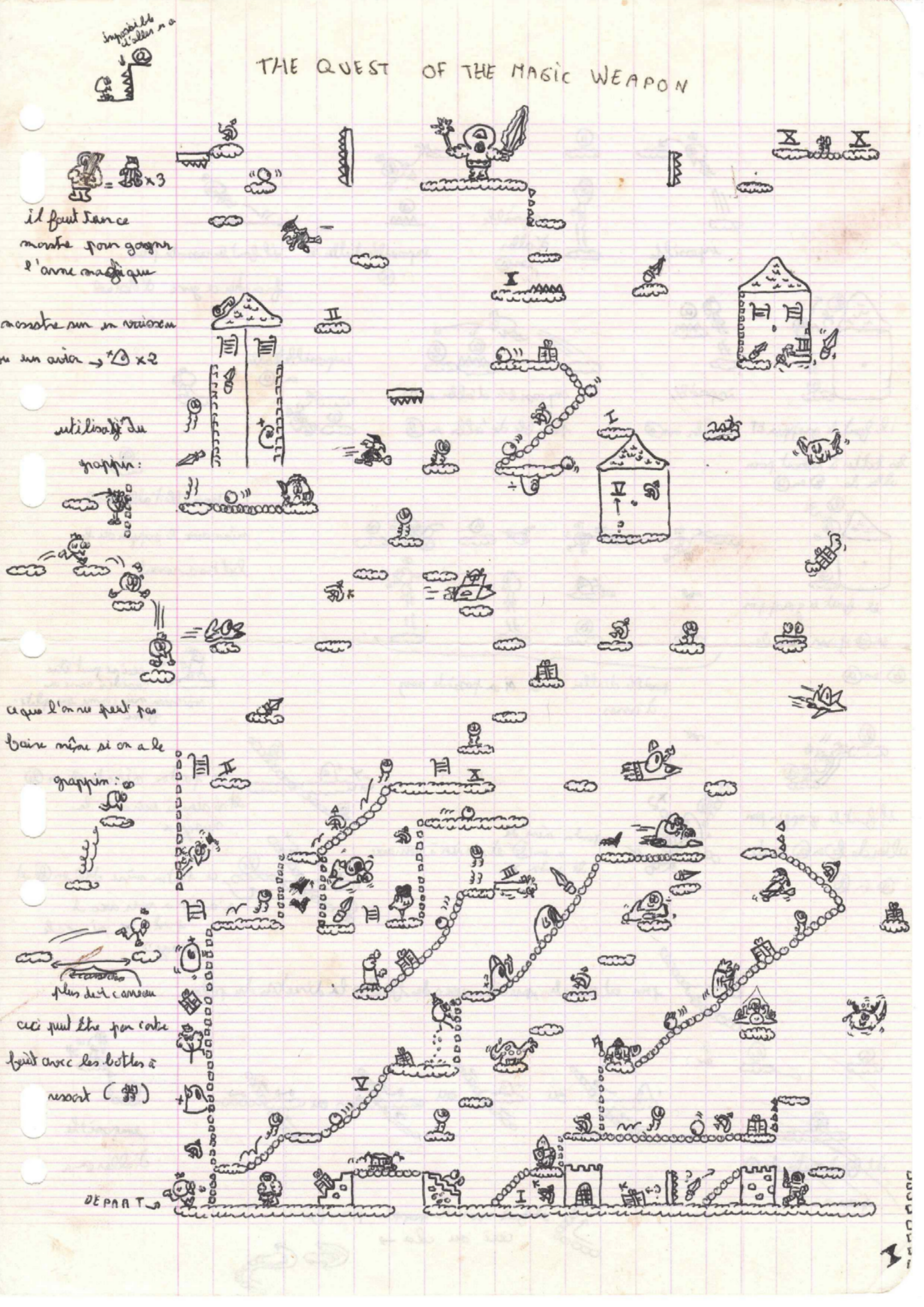


SPILBURK LABX
GAME OVER !
RETOUR A LA CASE DEPART
RETOUR A LA CASE DEPART
RETOUR À LA CASE DEPART


THE REVENGE'S HERO
apparaissent aux
2ème passage.
monstres sur une moto=
x2
GAME OVER!
VERS AILLEURS



impossible
impossible d'aller en @
impossible d'aller en @
il faut les ressorts pour franchir ce genre d'obstacle
il faut le grappin ET les bottes à ressort pour aller de ⓑ en @
impossible d'aller en @
impossible d'aller en @
possible de 'aller en ⓑ
impossible d'aller en @
il faut le grappin en @ pour aller de ⓑ en @
Impossible d'aller en @ même avec le grappin ou les bottes a ressort
possible d'aller en @ si on possède assez d'armes.
ceci ne peut être considéré comme un vaisseau mais comme une plate-forme
il faut le grappin pour aller de ⓑ en @ ou de @ en ⓑ
ce ponton mène de a en ⓑ et n'a rien à voir avec le ponton x
ce ponton mène de @ en ⓑ et n'a rien à voir avec le nuage x
ce ponton mène de @ en ⓑ et n'a rien a voir avec le ponton x ni avec le nuage y
pour cet exemple, préciser avec des flèches la direction des ponton
ex:
ou
ou
ou
il faut sauter de @ pour a
impossible d'aller en a
il faut avoir le grappin pour faire ceci ou cela →



impossible d'aller à
THE QUEST OF THE MAGIC WEAPON
= x3
il faut tuer ce monstre pour gagner l'arme magique
monstre sur un vaisseau ou un avion → x2
utilisation du grappin:
ce que l'on ne peut pas faire même si on a le grappin:
plus de 4 carreaux
ceci peut être par contre fait avec les bottes à ressort ( )
DEPART →

TOP LABXELITE : THE MYSTERIOUS BASE'S TREASURE

SUITE ET FIN

légende

- = - x2

+ = + x2

(((÷))) = ÷ x2

x = x x2

=

= x 1

= x 2

= x 3

=

pour tuer le gros monstre, il suffit d'avoir la partie 'THE QUEST OF THE MAGIC WEAPON'. Il est alors considéré comme un monstre normal

= x1

= x1

: apparaît au 2e passage

RETOUR À LA CASE DÉPART

RETOUR À LA CASE DÉPART

GAME OVER! (CON-MARAAA!)

GAME OVER

VI

III

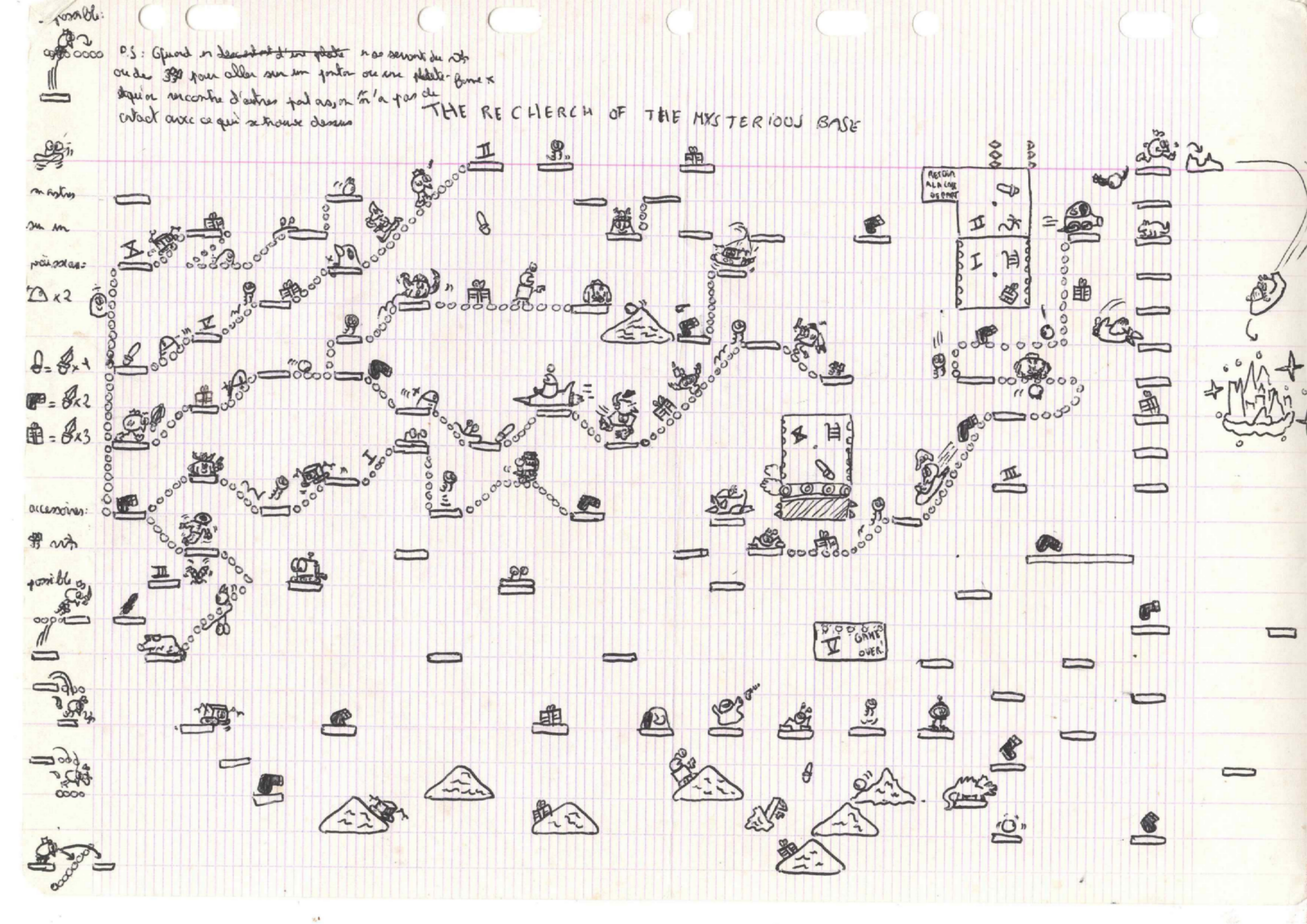
II

I

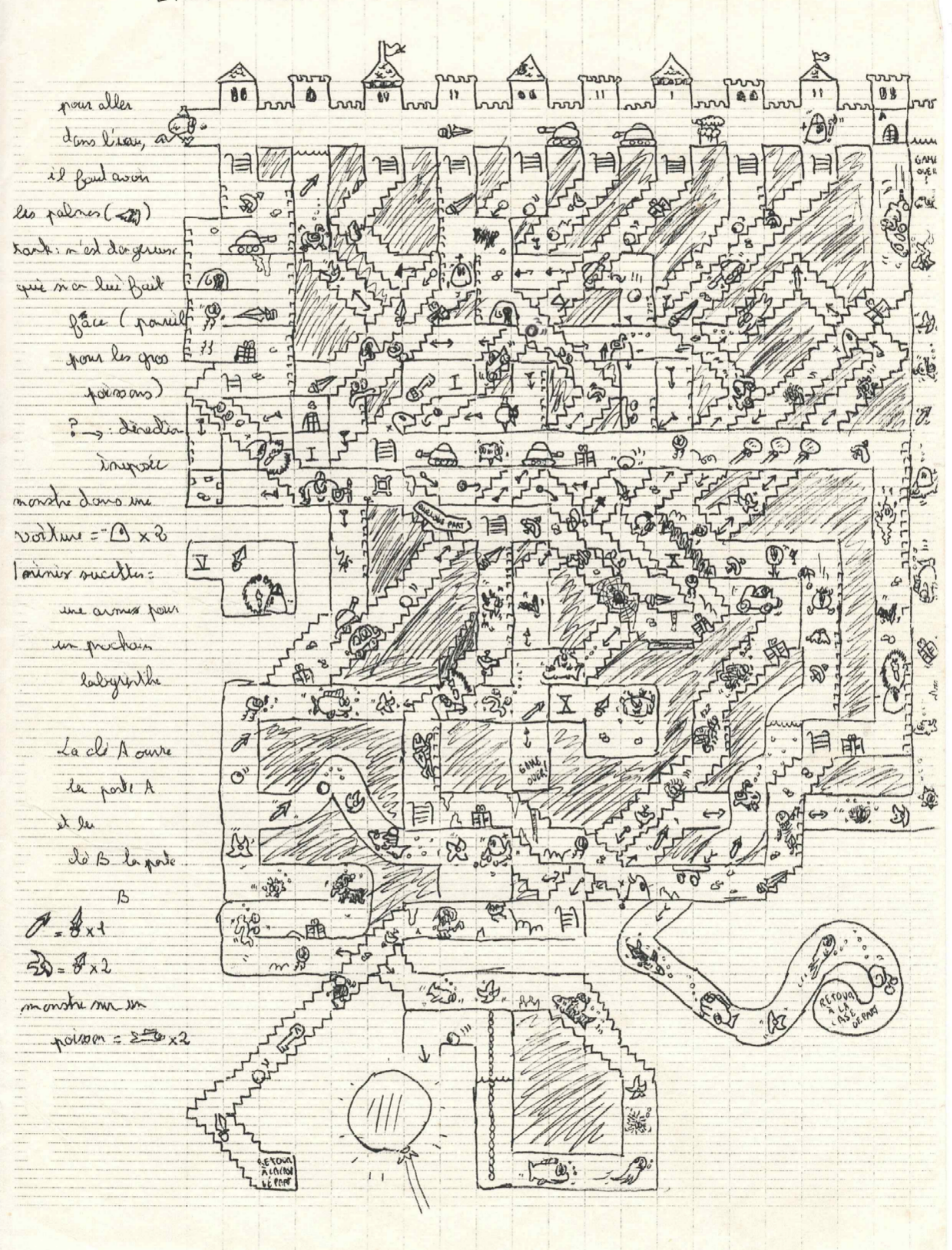
V

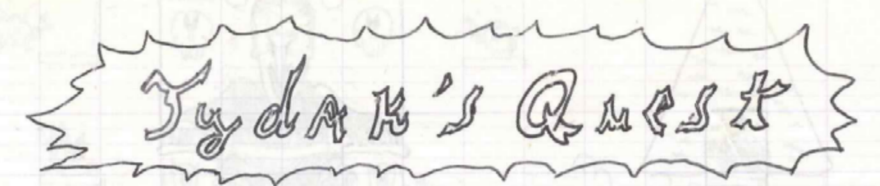
IV

X


THE RECHERCH OF THE MYSTERIOUS BASE
P.S : Quand on
pour aller sur un ponton ou une plate-forme
contact avec ce qui se trouve dessus
possible:
puissances:
x2
x1
x2
x3
accessoires:
possible
RETOUR A LA CASE DEPART
GAME OVER!

LABY MOUCHOTTE - SUITE = "THE MAD HALLS"



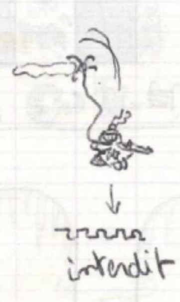


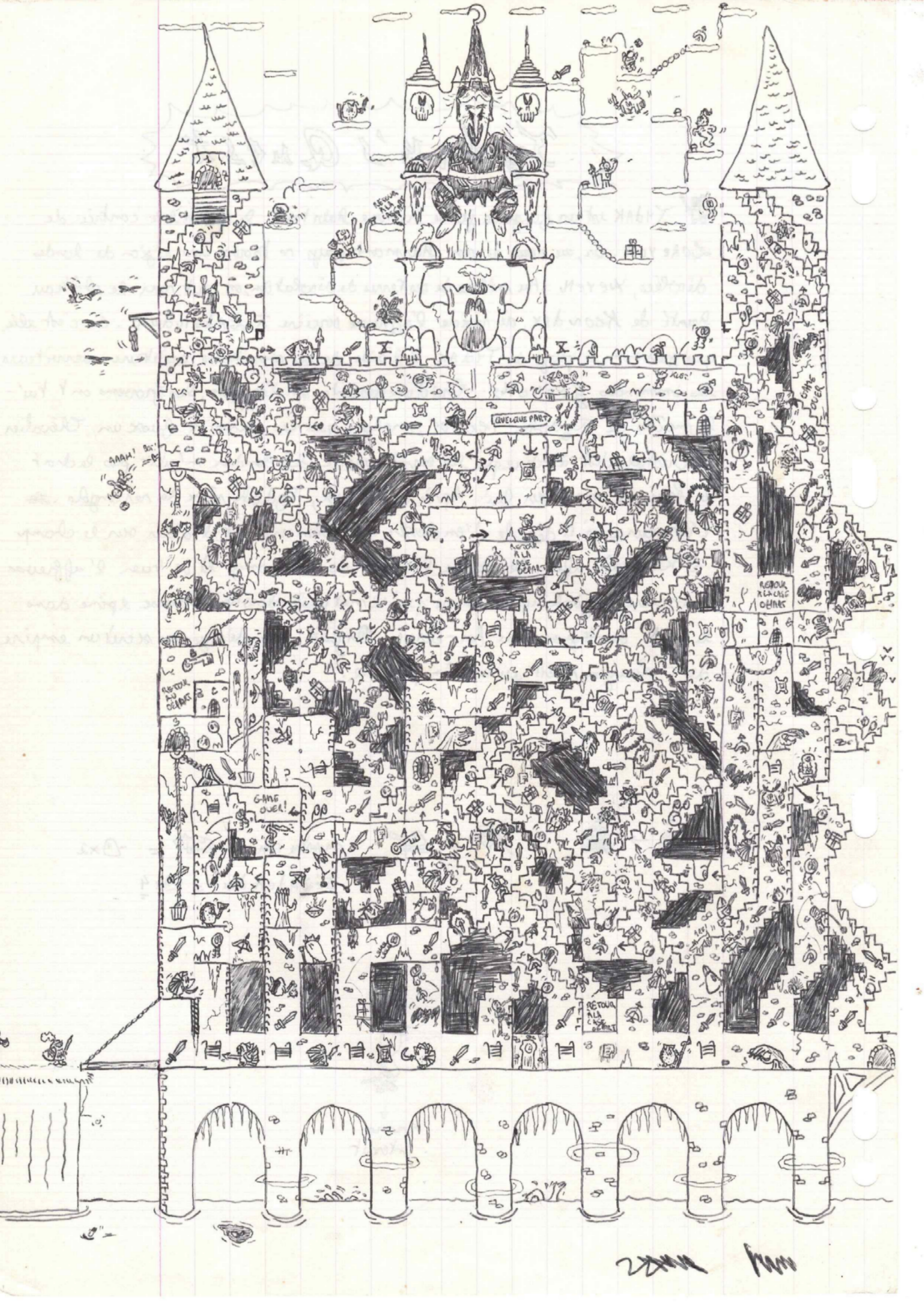
TYDAK est un fougeux jeune homme habitant la paisible contrée de LOREYEM. Or, au nord de son charmant pays se trouve une région de landes désolées, WEREM. Au milieu de ses terres de désolation, on peut voir le château hanté de KEONDAK où réside l'affreuse sorcière JEZADENDUR. Or c'est elle qui gouverne le pays de TYDAK à l'aide de ses ~~serviteurs~~ créatures-serviteurs, les immondes GROVEMS. Lors d'une descente sur Loreyem, les Grovems ont tué le maître de Tydak, YEZIOS, malgré que ce dernier fusse un Chevalier du Cristal, c'est-à-dire que les serviteurs de Jezadendur n'aient pas le droit de lever la main sur lui. Après sa tristesse, Tydak rêve de revanche. ~~Le~~ C'est pourquoi il décide d'endosser son armure et d'aller sur le champ à Klondak afin de laver l'affront dans le sang et de tuer l'affreuse sorcière. Tydak ignore encore qu'il mettrait alors une sérieuse épine dans le pied ~~du tyran~~ du Roi-Sorcier DAGÖN qui dirige en secret un empire dont Loreyem n'est qu'une ~~in~~ parcelle.

1 → 1 =

monstre sur un = -×2

JeZAdendur = -×4





RETOUR A LA CASE DEPART
QUELQUE PART
GAME OVER
AAAH!
RETOUR A LA CASE DEPART
RETOUR AU DEPART
GAME OVER!
RETOUR A LA CASE DEPART

Tydak's Quest

EPISODE II

Tydak, grâce à sa bravoure, à réussi à vaincre Féladendux, l'affreuse sorcière. Malheureusement, en se battant, il a perdu son grappin! Du coup, se voyant dans l'incapacité de redescendre, il escalada tant bien que mal le trône maculé de ~~sand~~ sang, alorsque le chateau commançait à s'effondrer. C'est pourquoi il dut se réfugier sur un nuage au péril de sa vie! Reussira-t'il à gravir les cieux infestés de créatures aériennes dont les infâmes Gradaks et quitter les Landes de Teyem grâce au savant Lybas et son incroyable dirigeable?

JE SUIS VRAIMENT UN SPORTIF COMPLET!

possible également

C'EST ÇA LA CLASSE!

possible aussi avec les

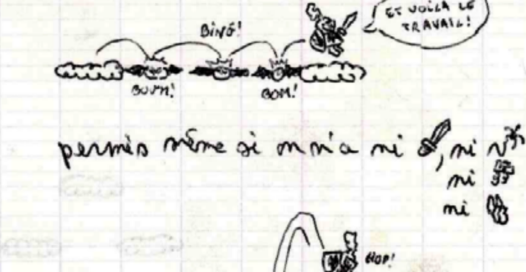
BOUM

WOW!

possible

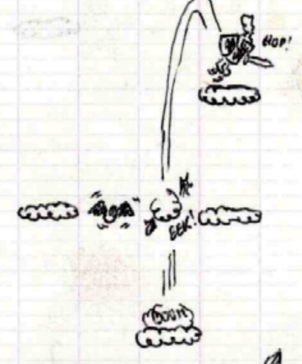
monstre sur un monstre volant = x 2

= Gradak = + x 1



permis même si on n'a ni , ni
ni
ni





new règle = les boots à ressorts ne permettent plus ceci:

BOUM

possible avec 1 et les

par cela, il faut désormais les boots ailées
qui ne permettent par contre ni:

ni ceci

ni cela

GASP!

EEK!

BLOOD 'N GUTS!

BOUM

possible avec 1 et les

